

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS KOMIK PADA PELAJARAN IPS EKONOMI KELAS VII

Rika Widiastuti, Junaidi, Sulistiyariini

Program Magister Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Pontianak

Email : rikawidiastuti88@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Lembar Kerja Siswa berbasis komik pada mata pelajaran IPS Ekonomi di kelas VII SMP Negeri 1 Singkawang. Penelitian pengembangan ini menggunakan Model Reserch and development, produk pengembangan ini diujicobakan melalui evaluasi formatif yang meliputi beberapa tahap yaitu : validasi ahli materi IPS-Ekonomi, validasi ahli desain dan media pembelajaran , uji coba kelompok kecil, dan uji coba di lapangan di skala luas. Hasil uji kelayakan tim ahli yang meliputi ahli media dan ahli materi diperoleh hasil 91,6 % dari ahli materi dan 95,8 % dari pakar media, tetapi perlu adanya revisi. Setelah direvisi berdasarkan tanggapan dari tim ahli selanjutnya dilakukan uji coba skala kecil diperoleh 80 % siswa menyatakan setuju. Hasil keseluruhan evaluasi tersebut menempatkan Lembar Kerja Siswa dengan berbasis komik ini dalam kategori sangat layak. Penggunaan Lembar Kerja Siswa ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam penguasaan materi IPS Ekonomi kelas VII semester ganjil pada materi tindakan ekonomi dalam Pemanfaatan Sumber daya Alam. Dengan kriteria ketuntasan klasikal minimal 85 % . Dengan demikian bahwa terbukti hasil Pengembangan Lembar Kerja Siswa dengan berbasis komik ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Pengembangan, Lembar Kerja Siswa, Media Komik.

Abstract : The aim of this study is to develop student job sheet using comic illustration media in the social Science – Economics for the seventh grade students of SMP Negeri 1 Singkawang. This research used the Research and Development design. The product was tried out through formative assessment including some stage : review of expert in social science material, review of expert in design and learning (one – to – one trial, small group trial, and field trial. Based on expert judgement it can be informed that of feasibility test by the expert are 91,6 % from expert in media and 95,8 % from expert in material ; however , it needs to be revised. After the revision, result of 80 % of small group trial. The result of the overall evaluation have placing student job sheet with illustration media in a decent category. The use of this student job sheet is very effective in improving students mastery of economic action based on motives and economic principles material in seventh grade social science – economic first semester. This student job sheet using comic illustration media can effectively improve student's learning outcomes.

Key Words: Development, Student Job Sheet, Comic Ilustration Media

Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya bahan ajar atau alat bantu yang menunjang. Penyediaan bahan ajar serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi siswa secara optimal. Potensi siswa akan muncul bila dibantu dengan sejumlah bahan ajar atau alat bantu yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan. Guru selain menggunakan buku-buku teks untuk menggali potensi siswa, juga mulai mengenalkan adanya lembar-lembar pembelajaran siswa (*student learning sheet*) dengan nama yang bermacam-macam, yaitu: 1) lembar tugas siswa (*student task sheet*), 2) lembar kerja siswa (*student job sheet*), 3) lembar informasi siswa (*student information sheet*), dan bahan ajar lainnya baik cetak maupun non cetak.

Lembar Kerja Siswa digunakan guru sebagai alat bantu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan untuk mengaktifkan siswa. Lebih lanjut mata pelajaran IPS pada jenjang SMP/MTs mempunyai karakteristik tersendiri yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya yaitu merupakan perpaduan disiplin ilmu sosial yaitu Sosiologi, Geografi, Sejarah, dan Ekonomi. Sehingga ruang lingkup yang dikaji pada mata pelajaran ini sangatlah luas karena masing-masing disiplin ilmu mempunyai dimensi yang berbeda sebagai objek kajian yang dipelajari, tetapi dari ke empat disiplin ilmu tadi terdapat relasi, relevansi, dan fungsi yang cukup signifikan antara satu dengan yang lain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis terhadap pembelajaran IPS Kelas VII materi ekonomi pada tahun ajaran 2014/2015 SMP Negeri 1 Singkawang, diperoleh data keadaan proses belajar sebagai berikut :

Guru dalam menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan *teacher centered*, Keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah sehingga media pembelajaran yang mendukung pembelajaran IPS – Ekonomi kurang menarik minat dan memotivasi siswa untuk belajar, Bahan ajar dalam hal ini Lembar Kerja Siswa masih menggunakan buku teks biasa, buku teks tersebut lebih banyak memaparkan materi yang masih bersifat umum, Pengajaran IPS Ekonomi selama ini lebih menekankan aspek kognitif dibandingkan aspek afektif dan psikomotor, sehingga siswa tidak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan daya nalarnya dan kesulitan memahami apa yang diajarkan oleh guru, padahal penalaran dan pemahaman merupakan kemampuan yang sangat penting bagi siswa yang dibiasakan dalam proses pembelajaran, Proses pembelajaran IPS Ekonomi di sekolah juga masih sebatas pengembangan kemampuan menghafal. Siswa belum dibiasakan untuk memahami informasi dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari, Pembelajaran IPS Ekonomi belum mengoptimalkan kemampuan siswa dalam berfikir dan siswa kurang dilibatkan dalam pemecahan masalah, Setiap siswa mempunyai LKS untuk menunjang pembelajaran IPS Ekonomi. Lembar Kerja Siswa yang digunakan adalah Lembar Kerja Siswa dengan judul ILMU PENGETAHUAN SOSIAL yang disusun oleh CARAKA, pada Lembar Kerja Siswa terdapat rangkuman materi pelajaran yang disertai dengan kumpulan soal, terutama soal pilihan ganda, Lembar Kerja Siswa yang semestinya dikerjakan di sekolah dalam kegiatan pembelajaran, seringkali juga harus dikerjakan di rumah sebagai Pekerjaan Rumah (PR), Tampilan Lembar Kerja Siswa yang sederhana, monoton dari segi warna yang digunakan LKS hanya warna hitam putih, ilustrasi gambar yang kurang komunikatif dan penuh dengan tulisan menyebabkan siswa kurang tertarik sehingga menyebabkan hasil belajar kognitif siswa belum maksimal, Belum dimanfaatkannya komik sebagai media dalam pembelajaran IPS materi ekonomi.

Berdasarkan pada keadaan tersebut di atas, maka siswa relatif mengalami kesulitan dalam memahami konsep IPS –Ekonomi sehingga hasil belajar yang diharapkan kurang yaitu hanya 61 % dari kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan yaitu 75 %. Keadaan tersebut merupakan salah satu indikator bahwa siswa tersebut mengalami kesulitan belajar yaitu siswa tidak dapat mencapai tujuan intruksional yang telah ditentukan.

Dengan asumsi ini, ditawarkan pengembangan Lembar Kerja Siswa dengan berbasis komik yang diperkirakan memiliki spesifikasi dan dapat menarik minat dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran IPS materi Ekonomi dapat tercapai.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah : (1) Untuk mengetahui proses dalam pengembangan Lembar Kerja Siswa dengan media ilustrasi komik pada mata pelajaran IPS-Ekonomi di Kelas VII SMP Negeri 1 Singkawang. (2).Untuk mengetahui keefektifan perangkat LKS dengan media ilustrasi komik dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS-Ekonomi di Kelas VII SMP Negeri 1 Singkawang, Serta (3). Menghasilkan Lembar Kerja Siswa dengan media ilustrasi komik pada mata pelajaran IPS-Ekonomi di Kelas VII SMP Negeri 1 Singkawang.

Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media untuk mengembangkannya sendiri. Teknik pengembangan media sederhana yang dapat dikerjakan sendiri oleh guru meliputi media berbasis visual (yang meliputi gambar, chart, grafik, transparansi, dan slide), media berbasis audio-visual (video dan audio-tape), dan media berbasis komputer (komputer dan video interaktif). Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik itu. Hal ini hanya dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakannya dengan seksama, dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi objek, konsep, informasi, atau situasi.

Pada dasarnya, guru perlu mengembangkan bahan ajar khususnya Lembar Kerja Siswa agar siswa ikut berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Lembar Kerja Siswa yang dikembangkan harus sesuai dengan tuntutan kurikulum, dan karakteristik sasaran. Pengembangan Lembar Kerja Siswa memerlukan persiapan yang matang dalam perencanaan materi (isi) dan tampilan untuk mendapatkan hasil yang optimal. Materi LKS harus diturunkan dari Standar Kompetensi dan kompetensi Dasar yang telah ditetapkan, dan tampilan (desain) dikembangkan untuk memudahkan siswa berinteraksi dengan materi yang diberikan. Materi LKS tergantung pada KD yang akan dicapai.

Lembar Kerja Siswa merupakan salah satu dari sekian banyak media yang digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Dalam pengajaran mata pelajaran, media Lembar Kerja Siswa banyak digunakan untuk memancing aktivitas belajar siswa. Karena dengan Lembar Kerja Siswa, siswa akan merasa diberi tanggung jawab moril untuk menyelesaikan suatu tugas dan merasa harus mengerjakannya, terlebih lagi apabila guru memberikan perhatian penuh terhadap hasil pekerjaan siswa dalam Lembar Kerja Siswa tersebut. Guru tidak memberi jawaban akan tetapi siswa diharapkan dapat menyelesaikan dan memecahkan masalah yang ada dalam Lembar Kerja Siswa tersebut dengan bimbingan atau petunjuk dari guru.

Lembar Kerja Siswa cerita bergambar adalah Lembar Kerja Siswa dalam penyajiannya tersebut menggunakan cerita bergambar yang bersifat dialogis dan dilengkapi ilustrasi gambar yang menarik sebagai rangkuman materi. Cerita bergambar tersusun atas gambar dan tulisan yang saling berkaitan sehingga membentuk suatu cerita yang menarik imajinasi pembaca. Lembar Kerja Siswa hasil pengembangan dikatakan layak apabila hasil analisis data penilaian oleh tim ahli menyatakan minimal 51% Lembar Kerja Siswa hasil pengembangan layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran menurut syarat kelayakan menurut pakar media dan

materi Lembar Kerja Siswa hasil pengembangan mendapatkan tanggapan positif siswa dengan kriteria minimal 63% dalam kategori setuju.

Cerita bergambar adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Buku komik menyediakan cerita-cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Komik pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat informatif. Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga non profit. Pendekatan kritis sangat diperlukan agar komik dapat memenuhi fungsinya sebagai media pendidikan

Pengertian Komik adalah susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide / komik sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang berdekatan / bersebelahan dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau mencapai tanggapan estika dari para pembaca.

Peranan pokok komik sebagai media pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat belajar siswa. Sebagai media audio visual, agar dapat berfungsi sebagaimana mestinya yaitu mengoptimalkan pembelajaran.

Efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Dalam penelitian ini efektivitas produk LKS berbasis cerita bergambar diukur menggunakan dua indikator yang disesuaikan dengan tujuan yang telah ditentukan yaitu hasil belajar kognitif siswa. Produk LKS dikatakan efektif jika hasil belajar kognitif siswa mencapai minimal ketuntasan klasikal 85% pada KKM 70.

Ilmu Pengetahuan Sosial atau selanjutnya disebut dengan IPS merupakan salah mata pelajaran IPS pada jenjang SMP/ MTs mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial sehingga siswa diharapkan dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melalui proses belajar, serta dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan ketrampilan sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya / Perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalamannya berulang-ulang.

METODE PENELITIAN

Lokasi dan Waktu Penelitian

Pelaksanaan studi pendahuluan dan uji coba perangkat LKS dengan media berilustrasi komik pada mata pelajaran IPS-Ekonomi di kelas VII dilakukan di SMP Negeri 1 Singkawang, sedangkan proses pengembangan perangkat pembelajaran dilaksanakan di kampus Universitas Tanjungpura Pontianak. Studi pendahuluan, penyusunan proposal hingga uji coba perangkat dilaksanakan pada bulan Februari semester gasal tahun ajaran 2016.

Rancangan penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Research and Development* yaitu metode penelitian dan pengembangan yang akan menghasilkan produk tertentu. Untuk menghasilkan produk tersebut digunakan penelitian analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut

Untuk menguji keefektifan produk perangkat, digunakan siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Singkawang sebagai subyek uji coba, terdiri dari dua kelas dan masing – masing kelas berjumlah 20 orang. Untuk uji coba skala kecil dilakukan pada siswa kelas VIII A berjumlah 20 orang yang sudah pernah mempelajari materi tersebut untuk diminta memberikan tanggapan dan komentar terhadap tampilan/desain LKS.

Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian atau Langkah-Langkah Penelitian terdiri dari :

- (1) Perencanaan penelitian
- (2) Pengembangan produk
- (3) Validasi Lembar Kerja Siswa
- (4) Revisi Lembar Kerja Siswa
- (5) Uji coba Lembar Kerja Siswa tahap I
- (6) Revisi Lembar Kerja Siswa Tahap II.
- (7) Uji coba pemakaian Lembar Kerja Siswa (uji pelaksanaan lapangan)
- (8) Produk penelitian

Produk jadi ini merupakan produk Lembar Kerja Siswa final yang telah diujicobakan dan disempurnakan serta dinyatakan layak oleh pakar media dan materi untuk digunakan sebagai perangkat pembelajaran.

Data dan Metode Pengumpulan Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah pakar (pembimbing dan pakar yang ditunjuk), Data dikumpulkan menggunakan instrumen penilaian kelayakan Lembar Kerja Siswa, angket tanggapan siswa dan hasil belajar kognitif siswa.

Metode yang digunakan dalam pengambilan data penelitian ini adalah angket (kuesioner). Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa dan guru terhadap Lembar Kerja Siswa sebelum dan sesudah dikembangkan, sedangkan soal evaluasi digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan LKS yang sudah dikembangkan.

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- (1) Data hasil Validasi LKS oleh pakar diolah dan dianalisis menggunakan analisis persentase, hasil perhitungan dimasukkan dalam tabel persentase sesuai dengan kriteria penerapan. Cara menentukan kriteria penerapan adalah dengan menentukan persentase tinggi dan terendah terlebih dahulu, Setelah memperoleh persentase tertinggi dan terendah, langkah selanjutnya adalah menentukan interval kelas.
- (2) Data efektivitas LKS berbasis cerita bergambar diukur menggunakan indikator hasil belajar kognitif siswa dengan kriteria ketuntasan klasikal minimal 85% pada KKM 70 melalui rumus.
- (3) Data tanggapan siswa terhadap kelayakan perangkat LKS dianalisis dengan menggunakan rumus. Hasil perhitungan dimasukkan dalam tabel persentase sesuai dengan kriteria penerapan. Cara menentukan kriteria penerapan adalah dengan menentukan persentase tertinggi dan terendah terlebih dahulu menggunakan rumus, Setelah memperoleh persentase tertinggi dan terendah,

langkah selanjutnya adalah menentukan interval kelas dengan rumus, Hasil perhitungan dikonversikan dengan kriteria deskriptif.

Hasil Dan Pembahasan

Data hasil pembahasan yaitu berupa produk Lembar Kerja Siswa yang berbasis komik yang dikembangkan dari produk yang sudah ada serta mendapatkan penilaian dari para pakar. Sesuai dengan tujuan dalam penelitian ini, yaitu mengembangkan perangkat LKS berbasis komik pada mata pelajaran IPS ekonomi di SMP Negeri 1 Singkawang.

Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis komik ini mengikuti metode Research and Development yang meliputi : tahap (1). Perencanaan dan penelitian, (2). Pengembangan produk, (3). Validasi Lembar Kerja Siswa, (4). Revisi Lembar Kerja Siswa, (5). Uji coba Lembar Kerja Siswa tahap I, (6). Revisi Lembar Kerja Siswa tahap II, (7). Uji coba pemakaian Lembar Kerja Siswa / LKS (uji pelaksanaan lapangan), (8). Produk penelitian.

Proses dalam pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) dari setiap fase / tahap dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut.

Hasil Observasi Penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) di SMP Negeri 1 Singkawang

Pada tahap ini menunjukkan bahwa kondisi perangkat Lembar Kerja Siswa (LKS) yang digunakan di SMP Negeri 1 Singkawang adalah Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan judul Ilmu Pengetahuan Sosial yang diterbitkan oleh CV. Wilastra, disusun oleh Tim CARAKA kota Sukoharjo, yang menurut penilaian siswa dan berdasarkan pengamatan peneliti tampilannya tidak menarik. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket tanggapan siswa yang diperoleh pada saat observasi.

Tabel 4
Tanggapan Siswa Terhadap Tampilan LKS Sebelum Dikembangkan Dan Rencana Pengembangan LKS.

NO.	PERTANYAAN	Persentase (%)	
		Setuju	Tidak Setuju
1.	Senang dengan tampilan LKS yang digunakan sekarang	5	95
2.	Lembar Kerja Siswa (LKS) yang digunakan sekarang menarik	15	85
3.	Tampilan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang digunakan sekarang menarik	25	75
4.	Pemilihan warna yang digunakan pada Lembar Kerja Siswa (LKS) menarik	25	75
5.	Penyajian materi pada Lembar Kerja Siswa (LKS) membuat minat belajar meningkat	20	80
6.	Materi kegiatan ekonomi sulit untuk dipelajari	80	20
7.	Lembar Kerja Siswa (LKS) sering digunakan dalam pembelajaran IPS-Ekonomi	80	20
8.	Setuju jika Lembar Kerja Siswa (LKS) disajikan lebih bervariasi	75	25
9.	Setuju jika materi Lembar Kerja Siswa (LKS) disajikan dalam bentuk komik	90	10

Sumber : Data olahan

Berdasarkan hasil observasi tersebut diketahui bahwa 95 % siswa menyatakan tidak senang dengan tampilan LKS yang digunakan sekarang, 85 % siswa menyatakan tidak tertarik dengan Lembar Kerja Siswa yang digunakan sekarang, 75 % siswa menyatakan tidak setuju dengan tampilan Lembar Kerja Siswa yang digunakan sekarang, 75 % siswa menyatakan tidak setuju dengan pemilihan warna yang digunakan pada Lembar Kerja siswa yang digunakan sekarang telah menarik,

80 % siswa menyatakan materi kegiatan ekonomi sulit untuk dipelajari, 80 % siswa menyatakan jika mereka sering menggunakan LKS dalam pembelajaran IPS ekonomi, dan 90 % siswa menyatakan setuju jika materi LKS disajikan dalam bentuk komik, 25 % siswa menyatakan setuju jika tampilan LKS yang mereka gunakan menarik karena tampilan LKS yang mereka gunakan sebelum dikembangkan monoton. Yang dimaksud monoton disini adalah jika dilihat dari segi warna, tampilan warna LKS hanya menggunakan warna hitam putih dan kertas yang digunakan adalah kertas buram dan tulisan teks yang terlalu banyak dengan sedikit ilustrasi gambar. Dari pemaparan masalah tersebut maka diperoleh gagasan untuk mengembangkan LKS dengan tampilan baru yang belum pernah digunakan oleh para siswa dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu dibuat LKS berbasis komik. Tujuannya adalah untuk memotivasi siswa agar lebih antusias dalam belajar karena pada materi kegiatan ekonomi masih belum optimal, hal ini ditunjukkan dengan belum tercapainya ketuntasan klasikal 85 % untuk KKM 70 tanpa melalui remidi di SMP Negeri 1 Singkawang.

Hasil Pengembangan Lembar Kerja Siswa

Sebelum memulai pengembangan produk terlebih dahulu melakukan kajian pustaka tentang cara mengembangkan produk yang dibuat. Mengumpulkan data tentang jenis-jenis komik yang populer dikalangan anak-anak serta penokohan dan alur cerita yang digunakan pada komik-komik populer tersebut. Pengumpulan data ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal desain komik yang akan dikembangkan. Dalam pembuatan desain produk ini secara umum terbagi menjadi dua tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pembuatan desain. Tahap persiapan ini meliputi (1) Pengkajian silabus, (2) Penyusunan RPP, (3) Penyusunan sinopsis dan skenario cerita, (4) Penyusunan materi pembelajaran. Tahap pembuatan desain meliputi (1) pembuatan sket *outline*, (2) *scanning*, (3) pewarnaan (*colouring*), (4) penyusunan gambar, dan pembuatan kolom dialog, narasi, serta uraian materi pembelajaran. Berikut ini penjabaran dari kedua tahap tersebut.

➤ Tahap Persiapan Desain

- a. Mengkaji silabus sesuai SK dan KD yang berkaitan dengan materi kegiatan ekonomi jenjang SMP.
- b. Menyusun RPP yang akan digunakan dalam pembelajaran menggunakan media komik.
- c. Menyusun sinopsis dan skenario cerita yang sinergi dengan karakteristik pembelajaran.
- d. Menyusun bahan / materi pembelajaran yang akan ditampilkan dalam komik.

➤ Tahap Pembuatan Desain

- a. Membuat gambar sket *outline* menggunakan pen di kertas gambar berdasarkan skenario yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.
- b. *Scanning* gambar karakter tokoh
- c. Melakukan pewarnaan (*colouring*) menggunakan *software microsoft word*.
- d. Menyusun gambar serta membuat kolom dialog dan narasi, serta uraian materi pembelajaran.

Dalam proses pengembangan produk LKS berbasis komik kendala yang ditemui yaitu dalam Menyusun sinopsis dan skenario cerita yang sinergi dengan karakteristik pembelajaran. Untuk hasil yang lebih maksimal perlu persiapan yang

matang dalam penyusunan sinopsis dan skenario cerita agar dapat mewakili tujuan pembelajaran serta dapat menarik minat anak untuk membaca LKS hasil pengembangan ini.

Hasil Validasi dan revisi Lembar Kerja Siswa

Tahap ini merupakan tahap validasi dan revisi LKS berbasis komik oleh pakar materi dan pakar media komik, hasil analisis terhadap validasi yang dilakukan para pakar digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk merevisi LKS berbasis komik yang sedang dikembangkan. Apabila LKS yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria kelayakan, maka LKS berbasis komik siap untuk dilakukan uji implementasi pada skala kecil. Hasil validasi desain meliputi aspek materi yang ditampilkan dan aspek media LKS berbasis komik yang sedang dikembangkan, hasil tahap validasi desain akan dijabarkan sebagai berikut :

➤ Hasil Penilaian Pakar Media Komik

Hasil penilaian pertama, pakar media komik memberi masukan agar LKS berbasis komik yang dikembangkan ini perlu direvisi, aspek desain dan teks bahasa yang digunakan yang kurang memakai bahasa Indonesia yang baik dan benar serta karakter tokoh hasan yang wajahnya terlalu tua untuk anak seusia pelajar SMP, jadi harus disesuaikan dengan usia anak Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Masukan dari ahli media komik dianalisis oleh peneliti untuk mengadakan perbaikan pada komik yang dikembangkan. Hasil perbaikan komik diberikan kembali kepada pakar media komik untuk penilaian kedua dan proses validasi. Penilaian kedua adalah penilaian yang terakhir, karena sudah mendapatkan komik yang layak menurut pakar media komik. Hasil penilaian pakar media komik sebesar 95,8 %.

Tabel 5
Rekapitulasi Hasil Validasi LKS Berbasis Komik Oleh Pakar Media

No.	Aspek	Skor
1.	Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif.	4
2.	Uraian yang disajikan mendorong siswa untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber.	4
3.	Penyajian materi menempatkan siswa pada subjek pembelajaran	4
4.	Metode dan pendekatan penyajian sesuai dengan karakteristik mata pelajaran.	4
5.	Penyajian materi dapat merangsang kedalaman berpikir siswa termasuk melalui ilustrasi.	3
6.	Bahasa yang digunakan baik untuk menjelaskan konsep maupun ilustrasi aplikasi konsep, menggambarkan contoh konkrit	4
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kematangan emosi siswa.	4
8.	Pesan (materi ajar) disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami, jelas, menarik dan lazim dalam komunikasi tulis bahasa Indonesia	4
9.	Ilustrasi cukup jelas terbaca, tidak kabur, dan jelas mengungkapkan arti yang dimaksud.	4
10.	Ilustrasi dan teks saling terkait, tidak berdiri sendiri-sendiri.	4
11.	Objek yang digambar cukup proporsional (misalnya proporsi tubuh orang).	3
12.	Penggunaan ciri utama pada tiap karakter tidak berubah-ubah (konsisten).	4
JUMLAH		46
Persentase (%)		95,8
KRITERIA		Sangat Layak

Sumber : Data olahan

➤ Hasil Penilaian Pakar Materi

Lembar Kerja Siswa berbasis komik ini dinilai oleh pakar materi sebanyak 2 kali. Berikut ini tampilan revisi yang dilakukan mengenai materi LKS berbasis komik tentang kegiatan ekonomi.

Masukan dari pakar materi untuk pertanyaan-pertanyaan oleh guru serta tanggapan dari guru terkait jawaban siswa seharusnya dapat mengajak siswa lain untuk bisa menggali lebih dalam sehingga diharapkan dapat bisa merangsang kedalaman berpikir siswa. Masukan dari pakar materi dianalisis oleh peneliti sebagai bahan perbaikan LKS berbasis komik yang dikembangkan. Hasil perbaikan LKS berbasis komik ini diberikan kembali kepada ahli materi untuk dinilai kembali. Penilaian kedua adalah penilaian terakhir, karena sudah mendapatkan materi LKS berbasis komik yang layak menurut ahli materi. Hasil penilaian ahli materi sebesar 91,6 %. Data hasil penilaian dari pakar materi tentang LKS berbasis komik ini disajikan dalam tabel 6.

Berdasarkan hasil penilaian dari pakar media komik dan pakar materi, LKS berbasis komik yang dikembangkan sudah siap untuk digunakan dalam uji coba skala kecil. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada Bab III halaman 40, maka LKS berbasis komik yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “sangat layak” karena memenuhi kelayakan dari aspek tampilan media maupun materi. Kelayakan tampilan media menunjukkan bahwa LKS berbasis komik yang dikembangkan dapat memenuhi aspek kriteria kelayakan media pembelajaran dengan nilai 95,8 %. Kelayakan materi menunjukkan bahwa materi komik yang dikembangkan dapat memenuhi aspek kriteria kelayakan media pembelajaran dengan nilai 91,6 %. Nilai tersebut menunjukkan bahwa LKS berbasis komik yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan tampilan media dan kelayakan materi. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, diperoleh hasil bahwa secara teoritis cerita bergambar (komik) yang dikembangkan dapat digunakan dalam uji coba Lembar Kerja Siswa tahap I.

Tabel 6
Rekapitulasi Hasil Validasi LKS Berbasis Komik Oleh Pakar Materi.

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Materi yang disajikan minimal mencerminkan jabaran substansi materi yang terkandung dalam SK dan KD	4
2.	Materi mencakup mulai dari pengenalan konsep dengan memperhatikan tujuan pembelajaran	4
3.	Fakta yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa	3
4.	Konsep yang disajikan tidak menimbulkan salah tafsir dan sesuai dengan definisi yang berlaku dalam bidang ekonomi	3
5.	Penyajian materi lebih relevan dan menarik serta mencerminkan peristiwa, kejadian dan kondisi sekarang.	4
6.	Penyajian materi yang bersifat interaktif dan partisipatif yang memotivasi siswa	4
7.	Penyajian materi menempatkan siswa dengan subjek pembelajaran	4
8.	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik mata pelajaran	4
9.	Penyajian materi mampu merangsang kedalaman berpikir siswa termasuk melalui ilustrasi	3
JUMLAH		33
Persentase (%)		91,6
Kriteria		Sangat Layak

Sumber : Data olahan

Uji coba Lembar Kerja Siswa (LKS) tahap 1

Uji coba Lembar Kerja Siswa tahap 1 dilakukan untuk memperoleh respon dan komentar dari siswa yang untuk penyempurnaan LKS berbasis komik sebelum digunakan dalam uji coba produk. Uji coba LKS tahap 1 ini dilakukan dengan subjek 20 orang siswa kelas VIII A. Uji coba LKS tahap 1 dilaksanakan pada hari Rabu 11 Mei 2016, bertempat di SMP Negeri 1 Singkawang dengan mengambil jam

pelajaran ke- 2 dan ke- 3. Instrumen yang digunakan adalah LKS berbasis komik yang sudah valid dan lembar tanggapan serta saran yang diberikan kepada subjek yaitu siswa.

Tabel 7

Rekapitulasi Hasil Tiap Aspek Angket Tanggapan Siswa

No.	Pernyataan	Skor	
		Jumlah	(%)
1.	Setuju jika belajar materi kegiatan ekonomi dibantu LKS	64	80
2.	Belajar materi kegiatan ekonomi mudah dipahami dengan LKS	59	74
3.	Pembelajaran lebih menyenangkan jika dalam bentuk LKS bervariasi	65	81
4.	Setuju jika materi belajar kegiatan ekonomi dibantu dengan LKS berbasis komik	60	75
5.	Materi kegiatan ekonomi lebih menyenangkan dengan LKS berbasis komik	60	75
6.	Soal dalam LKS berbasis komik mudah dipahami	59	74
7.	LKS berbasis komik dapat meningkatkan minat belajar siswa	63	79
8.	LKS berbasis komik dapat meningkatkan motivasi	66	83
9.	LKS berbasis komik cocok digunakan istilah-istilah dalam	61	76
10.	LKS mudah dipahami	66	83

Sumber : Data olahan

Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa di atas diketahui bahwa 80 % siswa menyatakan setuju jika pada saat proses pembelajaran dibantu dengan menggunakan LKS. Selain itu, 79 % siswa menyatakan setuju jika LKS berbasis komik dapat meningkatkan minat belajar.

Tabel. 8

Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa Kelas VIII A Terhadap Tampilan LKS Berbasis Komik.

No.	Kriteria	Skor	
		Jumlah	(%)
1.	Sangat setuju	7	35
2.	Setuju	13	65
3.	Kurang setuju	0	0
4.	Tidak setuju	0	0
Jumlah siswa		20	
Tanggapan siswa (%)			100

Sumber : Data olahan

Hasil uji coba LKS tahap 1 bertujuan untuk menjangkau tanggapan siswa tentang kelayakan dari LKS berbasis komik. Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil tanggapan siswa yang menunjukkan siswa setuju sebanyak 100 %, hasil tersebut didapat dari jumlah siswa dengan kriteria setuju sebanyak 65 % dan siswa dengan kriteria sangat setuju 35 %. Kriteria sangat setuju dan setuju termasuk dalam kriteria setuju dari uji coba skala kecil tidak didapatkan revisi. Dengan demikian produk LKS berbasis komik yang sedang dikembangkan dapat digunakan dalam uji coba produk di lapangan setelah dilakukan uji coba LKS tahap 1 dari siswa.

Uji coba pemakaian LKS (uji pelaksanaan lapangan)

Setelah dilakukan uji coba LKS tahap 1 dan revisi produk, kemudian dilanjutkan dengan uji coba produk di lapangan dengan jumlah siswa yang lebih banyak. Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data efektivitas produk LKS berbasis komik yang dikembangkan dalam menunjang hasil belajar kognitif siswa. Selain itu pada uji coba produk ini juga dilakukan pengambilan data tanggapan siswa terhadap penggunaan produk LKS berbasis komik dalam pembelajaran.

Tahap uji coba produk ini menggunakan produk LKS berbasis komik yang telah direvisi berdasarkan saran perbaikan yang diperoleh pada saat uji coba LKS tahap 1. Uji coba produk ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Singkawang dalam tiga kali pertemuan yaitu pada tanggal 17, 18, dan 19 mei dengan jumlah 40 siswa yaitu kelas VII A dan VII B sebagai subjek. Instrumen yang digunakan antara lain produk LKS berbasis komik yang telah direvisi, soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa, angket tanggapan siswa terhadap penggunaan produk LKS berbasis komik dengan dalam pembelajaran.

Rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa menunjukkan ketuntasan klasikal yang mencapai pada kelas VII A 85 % dan VII B 90 % pada KKM 70 hasil tersebut diperoleh dari pembagian antara jumlah siswa tuntas dengan jumlah siswa kemudian dikali 100 % dan bisa ditemukan hasil dari ketuntasan klasikal tiap kelas. Hasil belajar siswa diperoleh dari nilai tugas LKS yang dikerjakan pada akhir pembelajaran. Siswa dikatakan tuntas belajar jika telah mencapai $KKM \geq 75$.

Nilai Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII A dan VII B

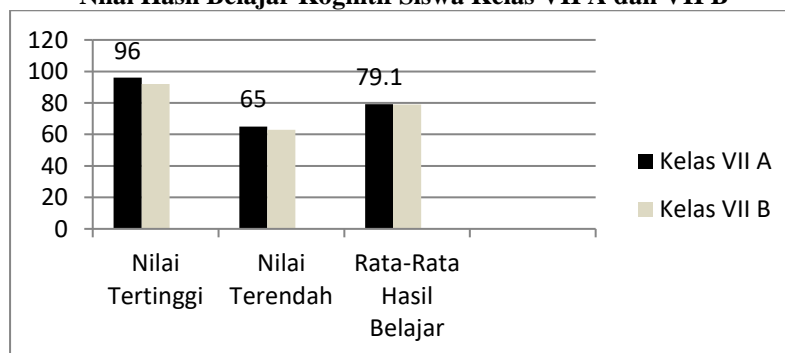


Diagram 1

Jumlah Ketuntasan siswa dari Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII A dan VII B

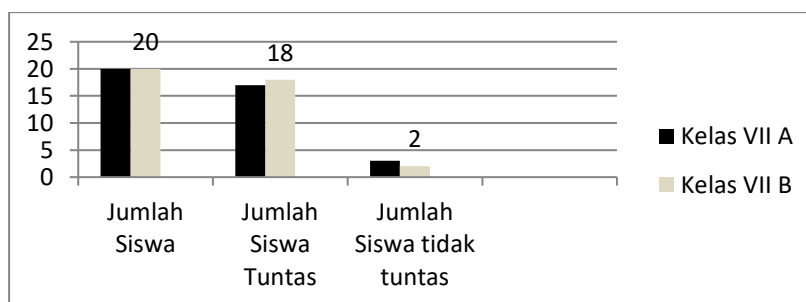


Diagram 2

Tabel 9
Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif Siswa kelas VII A dan VII B

	Kelas	
	VII A	VII B
Jumlah Siswa (orang)	20	20
Rata-rata hasil belajar	79,1	79,05
Nilai tertinggi	96	92
Nilai terendah	65	63
Σ siswa tuntas	17	18
Σ siswa tidak tuntas	3	2
Ketuntasan klasikal tiap kelas (%)	85	90

Sumber : Data olahan

Berdasarkan Tabel 9, dapat diketahui bahwa kelas VII A dan VII B memberikan tanggapan yang sangat baik terhadap penggunaan LKS berbasis komik pada materi kegiatan ekonomi. Hal ini didasarkan pada skor yang diperoleh yaitu pada kelas VII A 100 %, dan kelas VII B 100 % menyatakan setuju.

Tabel. 10
Rekapitulasi Hasil Tiap Aspek Angket Tanggapan Siswa Kelas VII A Dan VII B Setelah Menggunakan LKS Pada Uji Coba Skala Luas.

No.	Pernyataan	Σ skor yang menyatakan setuju			
		kelas			
		VII A	(%)	VII B	(%)
1.	Setuju jika belajar materi kegiatan ekonomi dibantu LKS	66	83	66	81
2.	Belajar materi kegiatan ekonomi mudah dipahami dengan LKS	63	79	64	80
3.	Pembelajaran lebih menyenangkan jika dalam bentuk LKS bervariasi	61	76	60	75
4.	Materi kegiatan ekonomi dengan LKS berbasis komik	65	81	59	74
5.	Materi kegiatan ekonomi lebih menyenangkan dengan LKS berbasis komik	69	86	60	75
6.	Soal dalam LKS berbasis komik mudah dipahami	68	85	63	79
7.	LKS berbasis komik dapat meningkatkan minat belajar siswa	62	78	61	76
8.	LKS berbasis komik dapat meningkatkan motivasi	67	84	65	81
9.	LKS berbasis komik cocok digunakan	62	78	59	74
10.	Istilah-istilah dalam LKS mudah dipahami	67	84	65	81

Sumber : Data olahan

Tabel 11.
Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa Kelas VII A Dan B Terhadap Penggunaan LKS Berbasis Komik Pada Skala Luas.

No.	Kriteria	Siswa (orang)	
		KELAS	
		VII A	VII B
1.	Sangat setuju	12	9
2.	Setuju	8	11
3.	Kurang setuju	0	0
4.	Tidak setuju	0	0
Jumlah siswa		20	20
Tanggapan siswa (%)		100	100

Sumber : Data olahan

Berdasarkan hasil uji coba produk tersebut kemudian dilakukan analisis efektivitas penggunaan produk LKS berbasis komik dengan evaluasi soal yang dikembangkan dalam pembelajaran. Dari data yang diperoleh dari uji coba produk, LKS berbasis komik dapat dinyatakan efektif karena telah memenuhi indikator efektivitas yang telah ditentukan sebelumnya yaitu hasil belajar kognitif siswa mencapai ketuntasan klasikal 85 % pada KKM 75. Setelah melalui proses analisis efektivitas produk dilanjutkan dengan proses revisi produk untuk melengkapi beberapa hal yang dirasa masih perlu ditambahkan atau diperbaiki pada produk LKS berbasis komik yang dikembangkan.

Produk Penelitian

Setelah melalui berbagai proses dan tahapan tersebut di atas, pengembangan produk LKS berbasis komik ini dinyatakan selesai dan siap untuk diproduksi dalam jumlah banyak karena telah memenuhi kriteria kelayakan dan terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran kegiatan ekonomi di SMP Negeri 1 Kota Singkawang.

Pembahasan

Kondisi awal tampilan LKS di SMP Negeri 1 Singkawang

Berdasarkan penilaian siswa melalui angket yang dibagikan kepada siswa tentang Lembar Kerja Siswa yang digunakan di SMP Negeri 1 Singkawang sebelum dikembangkan, menyebutkan bahwa tampilan Lembar Kerja Siswa yang mereka gunakan tidak menarik. Terkesan monoton jika dilihat dari segi warna Lembar Kerja Siswa yang masih menggunakan warna hitam putih, terlalu banyak teks pada pemberian materi dan hanya sedikit ilustrasi gambar sehingga menyebabkan hasil belajar siswa kurang optimal. Nilai ketuntasan klasikal sebelum Lembar Kerja Siswa dikembangkan sebesar 60 %. Dari pemetaan di atas ditemukan gagasan untuk mengembangkan Lembar Kerja Siswa dengan penyajian materi dikemas dalam bentuk cerita bergambar (komik). Setelah melakukan observasi terhadap Lembar Kerja Siswa sebelum dikembangkan kemudian langkah selanjutnya dalam mengembangkan Lembar Kerja Siswa berbasis komik adalah tahap pengembangan produk. Dalam pembuatan Lembar Kerja Siswa berbasis komik menggunakan *software microsoft word*.

Hasil Pengembangan Lembar Kerja Siswa

Desain produk yang telah selesai dibuat menggunakan *software microsoft word* kemudian dikonsultasikan kepada pembimbing sebelum diajukan kepada para pakar (pakar materi dan pakar media) untuk dinilai dan divalidasi. Setelah memperoleh persetujuan dari pembimbing, desain produk diajukan kepada para pakar untuk mendapatkan penilaian pertama. Hasil penilaian pertama dievaluasi kemudian dilakukan revisi terhadap desain produk berdasarkan saran revisi yang diberikan oleh pakar materi maupun pakar media komik. Pakar media menyarankan untuk merevisi pada Lembar Kerja Siswa (LKS) halaman 1 yaitu penampilan karakter tokoh hasan wajahnya terlalu tua untuk anak SMP, kemudian mengenai kegiatan bermaaf- maafan dipercakapan yang terlalu formil untuk anak SMP , pada halaman 2 terdapat revisi mengenai penggunaan kata “mao” yang tidak menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar. Hasil revisi dilakukan kemudian diajukan lagi kepada para pakar media untuk dinilai kembali guna

mendapatkan penilaian. Setelah diajukan kepada pakar media karena dinilai sudah layak kemudian diberi nilai 95,8 %. Jumlah nilai tersebut didapat dari skor yang diperoleh dari pembagian skor yang diperoleh sebesar 46 dengan skor maksimal 48 karena jumlah butir aspek sebanyak 12 kemudian dikali 100 dan hasilnya sebesar 95,8 % dengan kategori “sangat layak “. Sedangkan dari pakar materi menyarankan revisi pada bagian untuk pertanyaan –pertanyaan oleh guru serta tanggapan dari guru terkait jawaban siswa seharusnya dapat mengajak siswa lain untuk bisa menggali lebih dalam sehingga diharapkan dapat bisa merangsang kedalam berfikir siswa.

Hasil revisi desain produk kemudian diajukan lagi kepada pakar materi untuk mendapatkan penilaian akhir dengan harapan penilaian tersebut dapat mencapai kriteria kelayakan komik yang telah ditentukan, hasil yang diperoleh pada penilaian yang diberikan oleh pakar materi adalah 91,6 % dengan katgori “sangat Layak”. Hasil ini membuktikan bahwa desain hasil pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) sudah layak serta mendapatkan validasi dari pakar materi dan pakar media komik.

Uji coba Lembar Kerja Siswa tahap 1 dilakukan di SMP Negeri 1 Singkawang dengan menggunakan kelas VIII A dengan jumlah 20 orang siswa sebagai subjek. Uji coba Lembar Kerja Siswa tahap 1 ini dilaksanakan pada hari rabu tanggal 11 Mei 2016. Dari uji coba Lembar Kerja Siswa tahap 1 ini diperoleh hasil yang berupa saran dan tanggapan untuk perbaikan dan penyempurnaan LKS berbasis komik yang sedang dikembangkan. Adapun tanggapan yang diberikan adalah 100 % siswa menyatakan setuju terhadap hasil pengembangan LKS.

Hasil belajar kognitif siswa

Uji coba pemakaian Lembar Kerja Siswa (uji pelaksanaan lapangan) dilaksanakan pada tanggal 17,18, dan 19 Mei dengan jumlah 40 orang siswa yaitu kelas VII A dan VII B SMP Negeri 1 Singkawang sebagai subjek. Dalam uji coba pemakaian LKS ini dilakukan pengambilan data hasil belajar kognitif siswa setelah pembelajaran, serta tanggapan siswa terhadap penggunaan LKS cerita bergambar(komik) yang dikembangkan pada pembelajaran. Berdasarkan rekapitulasi hasil uji coba pemakaian Lembar Kerja Siswa (LKS) di lapangan diketahui bahwa Lembar Kerja Siswa (LKS) cerita bergambar (komik) yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa dari ketuntasan klasikal 60 % sebelum Lembar Kerja Siswa (LKS) dikembangkan dan setelah Lembar Kerja Siswa (LKS) dikembangkan menjadi 85% pada kelas VII A, namun ada 3 siswa yang tidak tuntas dikarenakan siswa tidak memiliki semangat belajar, mereka tidak antusias mengikuti pembelajaran dan 90 % pada kelas VII B, tetapi ada 2 siswa yang tidak tuntas karena mereka mengobrol pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak memperhatikan dengan cermat. Selain itu, hal ini juga diperkuat dengan hasil rekapitulasi angket tanggapan siswa terhadap penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis komik dalam pembelajaran yang menunjukkan hasil 100 % siswa memberikan tanggapan baik (>63 %).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa : Proses dalam pengembangan Lembar Kerja Siswa dari setiap fase / tahap dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut : a) Observasi Penggunaan Lembar Kerja Siswa di SMP Negeri 1 Singkawang, Pada tahap ini menunjukkan bahwa kondisi perangkat Lembar Kerja Siswa yang digunakan di SMP Negeri 1 Singkawang adalah Lembar Kerja Siswa dengan judul Ilmu Pengetahuan Sosial yang diterbitkan oleh CV. Wilastra, disusun oleh Tim CARAKA kota Sukoharjo, yang menurut penilaian siswa dan berdasarkan pengamatan peneliti tampilannya tidak menarik. b) Pengembangan Lembar Kerja Siswa Sebelum memulai pengembangan produk terlebih dahulu melakukan kajian pustaka tentang cara mengembangkan produk yang dibuat. Dalam pembuatan desain produk ini secara umum terbagi menjadi dua tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pembuatan desain.

Lembar Kerja Siswa berbasis komik telah berhasil dikembangkan dengan kategori sangat layak berdasarkan penilaian pakar media mencapai 95,8 % dan pakar materi 91,6 %. Lembar Kerja Siswa hasil pengembangan efektif diterapkan di SMP Negeri 1 Singkawang dengan kriteria ketuntasan klasikal yang mencapai 85 % pada KKM 75. Tanggapan positif siswa terhadap penggunaan LKS hasil pengembangan mencapai 100 %.

Saran

Untuk dapat membuat sendiri LKS berbasis komik guru harus menguasai *software adobe photoshop*, namun tanpa menguasai *software* tersebut guru bisa membuatnya dengan menggunakan *software microsoft word* . Pengembangan Lembar Kerja Siswa dengan berbasis komik pada mata pelajaran IPS- Ekonomi telah dinyatakan layak, sehingga dapat digunakan di SMP Negeri 1 Singkawang secara khusus, maupun di berbagai Sekolah SMP/MTs sederajat sebagai salah satu alternatif media dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad,Rohani. 1997. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aleixo P & C Norris.2007. *Comics, reading and Primary aged Children Education and Health* 25 (4):70-73.
- Ali, Mohammad. 1993. *Penelitian Kependidikan Prosedur Dan Strategi*. Bandung : Angkasa.
- Anitah, Sri.2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Yuma Pustaka.
- Anonim.1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Arsyad, Azhar. 2011. *MediaPembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- [Bsnp & Depdiknas] Badan Standar Nasional Pendidikan Nasional. 2006. *Contoh/ Model Silabus Mata Pelajaran Ips Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

- Hamalik, Oemar. 1994. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Bandung : Bumi Aksara.
- Junaidi. 2008. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Soal Cerita Dengan Menggunakan Media Komik Dikelas Iii Sdn-03 Balai-Balai Kota Padang Panjang*. *Jurnal Guru* 5 (1): 71-81.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Jakarta : PT. Niaga Swadaya.
- Morrison TG, Bryan G, & Chilcoat. 2002. *Using Student Generated Comic Books in the Classroom*. *Journal of adult Literaty* 45 (8) : 758-767.
- Ozmen H, & Yildirim N. 2005. *Effect of Work Sheets on Student Success : Acids and Based Sample*. *Journal of Turkish Science Education* 2 (2): 10-11.
- Slamento. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2005. *Teknologi Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Susiani, Lusiana. 2006. *Bikin Komik Dengan Adobe Illustrator Dan Adobe Photoshop*. Yogyakarta : Andi.
- Tatalovic M. 2009. *Science Comic as tools for Science Education and Communication : a brief, exploratory study*. *Journal of science communication* 8(4) <http://Jcom.sissa.it/>.
- Wahyuningsih A.N. 2011. *Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R*. *Jurnal*.